

**KREATIVITAS MAHASISWA PENDIDIKAN SENI RUPA FSD UNM
DALAM MENGEMBANGKAN KOMPOSISI GARIS PADA MATA KULIAH
DASAR DESAIN DWIMATRA**

***THE CREATIVITY OF ART EDUCATION STUDENTS OF THE ART FACULTY
AND DESIGN OF THE STATE UNIVERSITY OF MAKASSAR IN
DEVELOPING A LINE SHAPE IN THE BASIC COURSE OF DUAL-
DIMENSIONAL DESIGN***

Rahmat, dibimbing oleh Hasnawati dan Lanta L

ABSTRAK

RAHMAT. 2018. Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengangkat permasalahan yaitu bagaimana kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan garis menjadi sebuah karya desain dwimatra, jenis penelitian ini menggunakan penelitian evaluative dengan taraf deskriptif kualitatif, populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017 dan mengambil kelas A sebagai sampel dalam penelitian ini yang berjumlah 31 orang yang mengikuti mata kuliah Dasar Desain Dwimatra. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling, kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tabel persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan keseluruhan aspek mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada Mata Kuliah Dasar Desain Dwimatra termasuk dalam kategori cukup baik, melihat dari perolehan nilai yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik adalah tidak ada (0), yang mendapat nilai dengan kategori baik sebanyak 2 orang mahasiswa (6,45%), yang mendapat nilai dengan kategori cukup baik sebanyak 14 mahasiswa (45,16%), yang mendapat nilai dengan kategori rendah sebanyak 11 orang mahasiswa (35,49%), dan yang mendapat nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 4 orang mahasiswa (12,90%). Namun apabila ditinjau dari tingkat kelulusan mahasiswa pada materi tersebut terdapat 27 orang mahasiswa yang

dinyatakan lulus (87,10%) dan yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 4 orang mahasiswa (12,90%).

ABSTRAK

RAHMAT. 2018. The creativity of art education student of the art faculty and design of the state university of makassar in developing a line shape in the basic course of dual dimensional design.thesis. study in fine Art Education, Faculty of Arts and Design, Makassar State University .

This research raises the problem of how the students of the fine arts Education Study Program develop their line composition in the Dwimatra Design Basic Course. The purpose of this study was to determine the level of student creativity n analyzing this study using evaluative research with qualitative descriptive level of the population in this study were students of class as samples in this study totaling 31 people who attended the Dwimatra Design Basic course. The sampling technique used was porous sampling technique, then the data analysis technique used was qualitative descriptive analysis technique through the percentage table. The results of this study indicate that based on the overall aspects of the students of the Art Education Study Program 2017 FSD UNM in the developing the composition of the lines in the Basic Course Dwimatra Design including in the category is quite good seeing from the acquisition is none (0) which get scores with good categories as many as students (6,45) who got a category as many as 14 students (45,16%) who scored in the pretty good category, 11 student got the lowest category, and who received a very low category of 4 students (12,90%) however when from the level of student who passed (87,10) and 4 students who were not passed (12,90).

A. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berahlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demaokratis dan bertanggung jawab.

Berpedoman dari UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 di dalamnya terdapat poin tentang tujuan pendidikan nasional yaitu kreatif, hal itulah yang membuat saya sebagai penulis untuk meneliti lebih jauh tentang kreativitas membuat desain dwimatra sebagai objek penelitian, sebab kreativitas merupakan hal yang sangat penting dan wajib dimiliki oleh seorang peserta didik dalam proses berkarya (Dwimatra) serta mahasiswa angkatan 2017 sebagai subjek sekaligus yang berkesimpun dalam dunia pendidikan dan lingkup pendidikan formal khususnya

Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar.

Berkarya merupakan suatu hal yang wajib bagi kita sebagai mahasiswa yang bergelut di dunia pendidikan seni begitupun dengan keberadaan kreativitas dalam diri kita untuk menciptakan karya

yang memiliki nilai, bobot dan estetika yang tinggi.

Dalam hal ini tujuan pendidikan nasional tidak hanya menuntut mahasiswa untuk menguasai meteri berteori, akan tetapi kreativitas merupakan poin yang sangat dibutuhkan untuk menjadikan setiap peserta didik memiliki pegangan dalam perkembangan dirinya untuk menjadi lebih mandiri diera modern ini yang serbah canggih.

Sehubungan dengan hal ini penting diadakan penelitian untuk mengetahui kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan komposisi garis menjadi sebuah karya desain dwimatra serta kendala yang dihadapi agar tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3.

Berdasarkan urain latar belakan di atas penulis tertarik untuk meneliti kretivitas mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidika Seni Rupa Universitas Negeri Makassar dengan mengangkat judul: Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Dalam Mengembangkan Komposisi Garis Pada Mata Kuliah Dasar Desain Dwimatra.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra?

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra?

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pengetahuan tentang seni rupa mengenai kreativitas dalam mengembangkan bentuk garis menjadi sebuah karya desain dwimatra serta dapat dijadikan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a) Penelitian ini bermanfaat sebagai pelatihan untuk meningkatkan imajinasi, mengembangkan wawasan berpikir kreatif, dan meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran Pendidikan Seni Rupa.
- b) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar tentang kreativitas dalam membuat karya desain dwimatra.
- c) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu literatur untuk penelitian selanjutnya.
- d) Memberikan kontribusi pengetahuan tentang hal baik dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa.

B. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini, akan disajikan beberapa teori yang dijadikan sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan

penelitian ini. Teori yang dimaksud merupakan hasil kajian pustaka yang dijadikan penulis sebagai sumber dan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

1. Tinjauan tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Seperti yang kita ketahui bahwa kreativitas adalah suatu proses atau kinerja otak dalam pengembangan sesuatu yang sudah ada menjadi suatu hal baru, baik berupa gagasan maupun dalam bentuk karya, atau penciptaan sesuatu yang sebelumnya tidak ada menjadi sesuatu hal yang baru, perkembangan kreativitas anak dapat dipupuk dan tingkatkan secara optimal. Oleh sebab itu, anak membutuhkan stimulasi tahapan perkembangan yang dilaluinya. Apabila anak tidak mendapatkan stimulasi disetiap tahapan atau pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan tersebut, maka anak akan mengalami berbagai hambatan terhadap perkembangan dikemudian hari.

Berdasarkan kebijakan di atas pengembangan kreativitas anak merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Mengembangkan

kreativitas anak sangat penting dilakukan disamping mengembangkan aspek kerja berpikir, kreativitas anak yang tinggi akan mendorong untuk terus belajar dan berkarya lebih banyak sehingga kelak dikesempatan berikutnya mereka mampu menciptakan karya-karya kreatif yang berguna serta bermanfaat bagi dirinya dan orang banyak.

Menurut Munandar (1999: 6) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya, sedangkan menurut Nursisto (1999: 37) kreativitas adalah kemampuan untuk berkhayal, misalkan anak berkhayal mengkhayalkan haru ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2002: 24) Menekankan bahwa sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan

organisme. Clark Moustakas (dalam Munandar, 2002: 24) Psikolog humanistik terkemuka lainnya menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam betuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Vernon (dalam Munandar, 2002: 28) Menyatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Munandar (2002: 39) di samping bermakna baik untuk pengembangan diri maupun untuk membangun masyarakat, kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk. Kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis. Kemudian dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan

hasilnya. Proses kreatif meliputi beberapa tahap, Persiapan, Inkubasi, Iluminasi, dan Verifikasi. Definisi mengenai produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orosinal, dan bermakna.

Menurut Utami Munandar (2009: 12), mengemukakan bahwa kreativitas adalah: Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Kreativitas adalah daya yang mendorong manusia sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang lain daripada yang lain dalam arti belum ada samanya (Abd. Kahar Wahid, 1995: 5). Jadi dalam hal ini kita bisa menafsirkan bahwa kreativitas adalah hasil pemikiran dalam diri seseorang untuk menciptakan karya yang baru.

Kreativitas meliputi, berbagai ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), dan keluwesan (*flexibility*) dalam pemikiran maupun berbagai ciri-ciri (*non-aptitude*), seperti senang mengajukan pertanyaan, rasa ingin tahu, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman yang baru. Jadi dapat disimpulkan dari uraian di atas bahwa perkembangan kreatifitas seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitarnya yang berupa pendidikan formal maupun nonformal serta dapat menerima dan menyesuaikan dengan hal-hal baru agar motifasi dalam diri seseorang dapat berubah (berkarya yang lebih baik).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Carl Rogers (dalam Zulfadli Latif, 2013: 6) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas adalah:

1) Faktor Internal individu.

a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan ransangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi

dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha pertahanan (*defense*), tanpa ketakutan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

b) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditemukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan dan masukan dan kritikan dari orang lain.

c) Kemampuan untuk dapat bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal (lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologi. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam

arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu dapat memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain:

- a) Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media.
- b) Adanya keterbukaan terhadap ransangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
- c) Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan kepentingan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.
- d) Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.
- e) Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
- f) Keterbukaan terhadap ransangan kebudayaan yang berbeda.
- g) Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda.
- h) Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
- i) Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Di dalam lingkungan keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga peranannya sangat menentukan kreativitas anak, lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir anak didik produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik.

c. Faktor-faktor penghambat perkembangan kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak, dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Cropley dalam Adhipura (2001: 44), mengemukakan beberapa karakteristik tenaga pendidik yang cenderung menghambat

keterampilan berpikir kreatif dan tidak mendukung keberanian anak untuk mengungkapkan dan menunjukkan kreatifitas mereka, yaitu:

1. Penekanan bahwa guru selalu benar.
2. Penekanan berlebihan pada hafalan.
3. Penekanan belajar secara mekanis dan teknik pemecahan masalah.
4. Penekanan pada evaluasi eksternal.
5. Penekanan secara ketat pada penyelesaian pekerjaan.
6. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat bekerja, sedangkan bermain sekedar untuk rekreasi.

Amabile dalam Munandar (2004: 223) melihatnya dari sisi lain, ia mengemukakan ada empat cara yang dapat mematikan kreativitas anak, yaitu : evaluasi, hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi.

1. Evaluasi. Dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi atau menunda pemberian evaluasi sewaktu anak

sedang asyik bermain. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.

2. Hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku baik anak. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intristik dan mematikan kreativitas, anak berkeaktifitas demi mengejar hadiah, bukan karena ia ingin menunjukkan hasil kreatifitasnya.
3. Persaingan. Kompetisi atau persaingan lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai dan dibandingkan dengan pekerjaan anak lainnya, dan pekerjaan yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.
4. Lingkungan yang membatasi. Belajar dan kreatifitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika

belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka akan merusak minat intristik anak. Demikian pula dengan Torrance dalam Adhipura (2001:46), menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah.

- a. Usaha terlalu dii untuk mengeliminasi fantasi.
- b. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak.
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual.
- d. Terlalu banyak melarang.
- e. Takut dan malu.
- f. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu.
- g. Pemberian kritik yang bersifat destruktif.

d. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif
Berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang. Kemampuan tersebut akan dapat diidentifikasi kalau kemampuan tersebut tercermin melalui perilaku seseorang. Ciri-Ciri perilaku yang

ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang meonjol terhadap masyarakat digambarkan sebagai berikut: berani dalam pendirian/keyakinan, melihat (ingin tahu), mandiri dalam berpikir dan mempertimbangkan, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya, intuitif, ulet, dan bersedia menerima pendapat dari otoritas begitu saja (Santoso, 2012).

1. Menurut william, F.E (2003) dalam Parwati (2005:12) ciri-ciri berpikir kreatif adalah: Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk membangkitkan sebuah ide sehingga terjadi peningkatan solusi atau hasil karya.
2. Fleksibilitas (*Flexibility*) yaitu kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan suatu produk, persepsi, atau ide yang bervariasi terhadap masalah.
3. Elaborasi (*Elaboration*) yaitu kemampuan untuk mengembangkan atau menumbuhkan suatu ide atau hasil karya.
4. Orisinalitas (*Originality*) yaitu kemampuan menciptakan ide-ide,

hasil karya yang berbeda atau betul-betul baru.

5. Kompleksitas (*Complexity*) yaitu kemampuan memasukkan suatu konsep, ide, atau hasil karya yang sulit, ruwet, berlapis-lapis atau berlipat ganda ditinjau dari berbagai segi.
6. Keberanian mengambil resiko (*Risk-taking*) yaitu kemampuan bertekad dalam mencoba sesuatu Imajinasi (*Imagination*) yaitu kemampuan untuk berimajinasi, menghayal, menciptakan barang-barang baru melalui percobaan yang dapat menghasilkan produk sederhana, dan
7. Rasa ingin tahu (*Curiosity*) yaitu kemampuan mencari, meneliti, mendalami, dan keinginan mengetahui tentang sesuatu lebih jauh

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam berpikir kreatif memiliki ciri-ciri yaitu kelancaran, *fleksibiliti*, *orasionality*, keberanian dan kompleksitas untuk mempermudah tersalurkannya ide, gagasan, konsep dan kemampuan dalam berkarya sebagai hasil dalam berpikir kreatif.

2. Tinjauan tentang Desain

a. Definisi desain

Menurut Abdul Azis Said (2006: 5) Kata desain berasal dari kata *design* (Bahasa Inggris) yang berarti: potongan, bentuk, pola, model, konstruksi, mode, atau tujuan. Kata *design* itu sendiri berasal dari kata *designere* (Bahasa Latin), namun ada juga yang berpendapat bahwa kata *design* merupakan kata yang berasal dari kata *desegno* yaitu istilah yang dikenal di Eropa yang berarti rancangan atau gambaran yang di buat oleh pematung atau pelukis sebelum mulai mematung atau melukis.

Dalam bahasa Indonesia desain dapat juga diartikan: *rencana*, yaitu rencana yang akan di terapkan untuk menghasilkan sesuatu, baik berupa barang maupun kegiatan tertentu. Sementara orang yang bekerja dan bergelut dalam menciptakan desain disebut *designer* (Desainer) yang berarti pendesain.

Beberapa definisi desain yang dihimpun oleh Christopher Jones yaitu:

- a. Menentukan komponen-komponen fisik yang tepat dari suatu struktur fisik (Alexander 1963).
- b. Suatu aktifitas pemecahan masalah yang ditujukan kepada *goal* (Acher 1965).
- c. Pengambilan keputusan dalam menghadapi ketidaktentuan dengan resiko kesalahan yang berat; menirukan apa yang ingin kita buat (atau lakukan) sebelum kita membuatnya (atau melakukannya) berulang kali sebanyak yang diperlukan untuk merasa yakin akan hasil akhirnya (Booker 1964).
- d. Mempertalikan produk dengan situasi untuk membri kepuasan t
- e. Pemecahan optimal bagi sejumlah kebutuhan yang sesungguhnya dari sekumpulan kondis tertentu (Page 1966).
- f. Suatu aktifitas kreatif, yang membawa kita ke dalam suatu hal baru dan berguna, dan tidak pernah ada sebelumnya (Reswick 1965)..

Desain dalam konteks pengertian modern adalah desain yang dihasilkan melalui metode berpikir yang

berlandasan pada ilmu pengetahuan yang rasional dan pragmatis. Desain modern lahir karena ilmu pengetahuan modern telah memungkinkan timbulnya industrialisasi, dan sifatnya tidak dapat dilepaskan dari dua gejala yang berkaitan sebagai konsekuensi industrialisasi yaitu produksi dan konsumsi massa.

b. Prinsip Desain

1) kesederhanaan

Dalam hal ini kesederhanaan yang dimaksud ialah pertimbangan-pertimbangan yang mengutamakan pengertian dan inti (prinsipal). Segi-segi yang menyangkut “gebyar” wujudnya, antara lain kemewahan bahan, kecanggihan struktur, kerumitan hiasan, dan lain-lain, sebaiknya disisihkan.

2) Keselarasan

kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain pada suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, atau unsur yang satu dengan unsur yang lainnya pada suatu susunan (komposisi).

3) Irama

Keselaran yang baik dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke

bagian yang lain dalam sebuah susunan atau komposisi. Kesan gerak yang ditimbulkan keselarasan (harmoni) dan ketidakselarasan (kontras) lazim disebut irama. Dari uraian tersebut dapat didefinisikan bahwa irama ialah uraian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi.

Kesan-kesan gerak juga dapat terasa bukan saja melalui pendegaran tetapi juga melalui penglihatan. Seperti yang terjadi apabila kita mengamati komposisi unsur-unsur visual (garis, bentuk, warna, dsb).

4) Kesatupaduan

Suatu benda hendaknya dapat mengesankan adanya kesatuan yang terpadu (unity). Hal itu tergantung pada desain dan rancangannya. Bentuk suatu benda akan tampak utuh, kalau bagian yang satu menunjukkan bagian yang lain secara selaras. Bagian akan tampak “terbelah” apabila masing-masing bagian muncul sendiri-sendiri, tidak kompak satu sama lain. Dalam suatu komposisi, kekompakan antara benda atau unsur harus saling mendukung benda atau

unsur lainnya. Kalau tidak maka komposisi itu akan terasa kacau dan “berantakan”.

5) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan dalam menyusun benda atau menyusun unsur rupa, faktor keseimbangan akan sangat menentukan nilai artistik dari komposisi yang dibuat itu. Hal ini berarti bahwa perancang benda atau penyusun komposisi harus mengontrol susunan benda atau unsur rupa tersebut secara keseluruhan sebagai satu kesatuan secara cermat dan penuh perasaan. Tujuannya ialah agar rangkaian atau komposisi yang dibuat itu tidak berat sebelah, seperti halnya apabila menimbang dua benda yang tidak sama beratnya.

c. Unsur-Unsur Desain

Menurut Yusita Kusumarini (2005: 34) Pada dasarnya unsur desain terdiri dari unsur-unsur yang dapat diolah dengan menggunakan prinsip-prinsip desain sehingga menghasilkan satu sistem yang harmoni. Unsur apa saja yang akan disertakan dalam olahan prinsip-prinsip desain disesuaikan

dengan tujuan atau target dari sebuah karya desain yang tersistem.

1) Titik

Sebuah titik menandai sebuah tempat, titik tidak memiliki panjang dan lebar, merupakan pangkal sepotong garis, dan merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis.

2) Garis

Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menciptakan suatu kesan simbolik. Peranan garis sangat penting dalam perwujudan bentuk karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaanya.

Sebagai konsep mempunyai panjang, tanpa lebar, suatu mempunyai kedudukan dua arah.

- a. Bila sebuah titik bergerak, jalan yang yang dilaluinya akan membentuk garis.
- b. Garis adalah beberapa buah titik yang bersambungan satu dengan yang lain. Garis yang berupa sederetan titik

tersebut bersifat konsep, bukan rupa, sebab yang kita lihat tetap edertan titik.

- c. Garis merupakan sisi luar dan batas sebuah bidang.
- d. Garis merupakan tempat dua bidang bersambungan.
- e. Garis merupakan tempat dua bidang berpotongan.

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa garis merupakan hasil dari pengembangan unsur titik. Berdasarkan sifatnya garis dibedakan dari garis lurus, panjang, lengkung, pendek, vertikal, horizontal, diagonal, berombak, patah-patah, putus-putus dan lain lainnya. Macam-macam garis tersebut akan menimbulkan kesan tertentu seperti garis lurus terkesan tegak dan keras, garis patah-patah terkesan kaku, garis lengkung terkesan lembut dan lentur. Selain itu garis juga memberi kesan watak sehingga dapat digunakan sebagai perlambaan misalnya. (1) Garis tegak melambangkan keagungan, kestabilan. (2) Garis halus, melengkung lengkung berirama mengesankan kelembutan wanita. (3) Garis miring akan melambangkan kegongcangan. (4) Garis

tegak kuat, patah-patah mengesankan atau melambankan kekuasaan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keberadaan garis dalam suatu karya sangat penting karena garis selan sebagai tahap terjadinya bentuk serta dapat mengandung makna simbolik tersendiri.

Dalam penelitian ini bentuk-bentuk pengembang garis adalah proses kreativitas seseorang dalam mengembangkan garis menajdi suatu karya yang memiliki nilai sebagai hasil kreativitas dan ide yang dituangkannya kedalam media dua dimensi yaitu sebuah karya sebagai bentuk pengembangan garis yang memilki makna tersendiri serta nilai estetika.

dapat disimpulkan bahwa keberadaan garis dalam suatu karya sangat penting karena garis selan sebagai tahap terjadinya bentuk serta dapat mengandung makna simbolik tersendiri.

Dalam penelitian ini bentuk-bentuk pengembang garis adalah proses kreativitas seseorang dalam mengembangkan garis menajdi suatu

karya yang memiliki nilai sebagai hasil kreativitas dan ide yang dituangkannya kedalam media dua dimensi yaitu sebuah karya sebagai bentuk pengembangan garis yang memilki makna tersendiri serta nilai estetika.

3) Bidang

Sebuah bidang mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, mempunyai kedudukan dan arah. Bentuk sebuah bidang dapat beraneka ragam.

1) Jalan yang dilalui sepotong garis yang bergerak (kearah yang bukan dirinya) membentuk sebuah bidang.

1) Sebuah bidang dibatasi oleh garis.

3) Bidang merupakan batas terluar dari sebuah benda trimatra.

4) Gempal (bentuk trimatra)

Jalan yang dilalui sebuah bidang yang bergerak (kearah yang bukan dirinya) membentuk sebuah bentuk trimatra (gempal). Gempal mengambil sebuah bidang dan terbungkus oleh bidang.

d. Komposisi

Komposisi merupakan cara kita menyusun dan mengatur objek gambar yang digunakan sebagai model gambar

sehingga hasil gambar tampak menarik dan indah. Komposisi dapat dibuat melalui bentuk objek gambar, warna objek gambar, jenis objek gambar, dan latar belakang gambar. Beberapa contoh bentuk komposisi dapat dilihat pada pola yang disusun berikut ini.

1) Komposisi Simetris

Benda atau model yang menjadi objek gambar diletakkan pada posisi seimbang antara sebelah kiri dan sebelah kanannya dan memiliki keseimbangan benda yang sama dalam bentuk dan ukurannya.

2) Komposisi Asimetris

Pada posisi asimetris, benda diletakkan dalam posisi tidak sama baik dalam posisi maupun ukurannya namun demikian masih tetap memperhatikan proporsi, keseimbangan, dan kesatuan antarbenda atau objek gambar

3) Komposisi Sentral

Pusat perhatian benda atau objek model gambar terletak di tengah-tengah bidang gambar. Penempatan model diatur sesuai dengan proporsi bentuk model dan diatur seimbang dan memiliki kesatuan antar benda.

e. Deskripsi Mata Kuliah Dasar Desain Dwimatra

Mata kuliah ini secara khusus mengkaji unsur-unsur rupa dan berbagai penerapannya, yang sekaligus merupakan pengetahuan dasar bagi mahasiswa, baik untuk menciptakan karya desain/seni rupa (dalam wujud dwimatra) maupun untuk membahas karya desain/seni rupa yang sudah ada, sekaligus meningkatkan atau mengembangkan pengetahuan, daya nalar dan kepekaan emosional mahasiswa dalam proses belajar menciptakan karya desain/seni rupa, khususnya yang berwujud dwimatra.

C. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian evaluative dengan taraf deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggunakan data kualitatif dan dideskripsikan untuk menghasilkan tentang gambaran kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra.

Penelitian deskriptif kualitatif dengan metode evaluative menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap, serta pandangan subjek.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2007).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dirumuskan definisi variabel penelitian adalah sasaran atau titik perhatian yang akan diteliti sehingga dapat ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian akan diperoleh data tentang kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 dalam mengembangkan komposisi garis.

Adapun variabel penelitian ini adalah Kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra, serta kendala yang dihadapinya.

2. Desain penelitian

Rancangan penelitian ini dibuat sebagai kerangka acuan dalam pelaksanaan penelitian lapangan. Sebagai langkah awal penulis memilih teknik pustaka, yakni dengan menelaah literatur yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti berdasarkan buku-buku, internet atau dokumen lainnya. Kemudian peneliti menggambarkan teknik pengumpulan data penelitian lapangan (observasi/pengamatan, dokumentasi, dan wawancara), yakni pengumpulan data primer dari pengamatan langsung. Desain penelitian yang digunakan adalah desain deskriptif, harus berdasarkan pertimbangan bahwa metode deskriptif menggambarkan dan menguraikan secara jelas dan objektif

3. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel tersebut di atas, maka perlu dilakukan definisi operasional variabel guna memperjelas dan menghindari terjadinya penafsiran yang keliru, adapun definisi operasional variabel tersebut adalah:

Kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra, merupakan sejauh mana mahasiswa menghasilkan karya-karya yang kreatif atau sesuatu yang baru berdasarkan ide, penyusunan komposisi dan gagasannya dalam mengolah atau mengembangkan garis sehingga bernilai estetika, dengan pedoman pada empat aspek diantaranya, aspek keunikan, aspek keseimbangan, aspek irama, dan aspek finishing.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Arikunto (2010: 173) menjelaskan bahwa populasi adalah seluruh subjek penelitian. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2017 Program Studi

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

b. Sampel

Untuk menentukan sampel penelitian, digunakan teknik purposive sampling yaitu sampel yang telah ditentukan karakteristiknya dan diketahui lebih dulu berdasarkan ciri dan sifat populasinya. Sugiyono (2010: 85) purposive sampling adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” artinya setiap subjek yang dipilih dengan sengaja berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu.

5. Teknik pengumpulan data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi (pengamatan)

Observasi digunakan dalam mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti guna memperoleh data yang akurat. Dari observasi tersebut dilakukan bentuk pengamatan langsung terhadap mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 Fakultas Seni dan Desain

UNM dalam mengembangkan komposisi garis.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian untuk mendapatkan data baik berupa dokumen-dokumen dan pengambilan gambar hasil karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 Fakultas Seni dan Desain UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah DasarDesain Dwimatra.

6. Teknik analisis data

Untuk mengetahui kreativitas mahasiswa dalam membuat karya desain dwimatra dapat dilihat dari nilai yang diperoleh mahasiswa dengan mengerjakan tugas yang diberikan dosen mata kuliah Dasar Desain Dwimatra. Adapun criteria penilaian yaitu penilaian kreativitas dalam mengembangkan komposisi garis dalam bentuk table dan dianalisa dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui table persentase untuk mengetahui komponen apa yang dikuasai dan tidak dikuasai mahasiswa yang bersangkutan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas mengenai data hasil penelitian yang peroleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017 FSD UNM yang terdiri dari keles A dan kelas B, berdasarkan hasil observasi dan beberapa pertimbangan serta saran dari dosen pembimbing untuk memilih kelas yang jumlah mahasiswanya terhitung ganjil, maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas A yang dimana berjumlah 31 orang. Dari 3 teknik pengumpulan data di atas yakni observasi dan dokumentasi yang menjadi acuan pengumpulan data dalam penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang telah diajukan yaitu bagaimana kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra,serta kendala yang dihadapi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNMdalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra.

Untuk mengetahui kreativitas mahasiswa pendidikan seni rupa dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah dasar Desain Dwimatra, dapat dilihat dari nilai yang telah diperoleh mahasiswa dengan kriteria penilaian yakni keunikan, keseimbangan, irama, dan finishing dengan menggunakan tiga dosen penilai karya yang ahli dalam bidang desain yang akan kemudian disajikan dalam bentuk hasil rata rata sebagai kalkulasi hasil perhitungan.

Berikut data kalkulasi dari aspek keunikan menunjukkan bahwa perolehan nilai kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra terbilang cukup baik (lulus), dikarenakan perolehan nilai pada aspek keunikan yang mendapat nilai sangat baik (91-100) tidak ada (0), yang mendapat nilai baik (81-90) sebanyak 3 orang (9,68%), yang mendapat nilai cukup baik (71-80) sebanyak 10 orang (32,25%), yang mendapat nilai rendah (61-70) sebanyak 11 orang (35,49%), sedangkan yang

mendapat nilai sangat rendah (≤ 60) sebanyak 7 orang (22,58%). Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai dari (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 24 orang (77,42%), dan perolehan nilai sangat rendah (≤ 60) dinyatakan tidak lulus sebanyak 7 orang (22,58%). Dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai pada aspek keunikan terbilang cukup baik (lulus).

Berikut data hasil kalkulasi pada aspek keseimbangan menunjukkan bahwa perolehan nilai kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra terbilang Baik (lulus), dikarenakan perolehan nilai pada aspek keseimbangan yang mendapat nilai sangat baik (91-100) tidak ada (0), yang mendapat nilai baik (81-90) sebanyak 3 orang (9,68%), yang mendapat nilai cukup baik (71-80) sebanyak 13 orang (41,93%), yang mendapat nilai rendah (61-70) sebanyak 11 orang (35,49%), sedangkan yang mendapat nilai sangat rendah (≤ 60) sebanyak 4 orang (12,90%).

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai dari (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 27 orang (87,1%), dan perolehan nilai sangat rendah (≤ 60) dinyatakan tidak lulus sebanyak 4 orang (12,90%). Dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai pada aspek keseimbangan terbilangbaik (lulus).

Berikut data hasil kalkulasi pada aspek irama menunjukkan bahwa perolehan nilai kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra terbilang Baik (lulus), dikarenakan perolehan nilai pada aspek keunikan yang mendapat nilai sangat baik (91-100) tidak ada (0), yang mendapat nilai baik (81-90) sebanyak 4 orang (12,90%), yang mendapat nilai cukup baik (71-80) sebanyak 12 orang (38,71%), yang mendapat nilai rendah (61-70) sebanyak 10 orang (32,26%), sedangkan yang mendapat nilai sangat rendah (≤ 60) sebanyak 5 orang (16,13%).

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai dari

(61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 26 orang (83,87%), dan perolehan nilai sangat rendah (≤ 60) dinyatakan tidak lulus sebanyak 5 orang (16,13%). Dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai pada aspek irama terbilang baik (lulus).

Berikut data hasil kalkulasi pada aspek finising menunjukkan bahwa perolehan nilai kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra terbilang rendah (lulus), dikarenakan perolehan nilai pada aspek finishing yang mendapat nilai sangat baik (91-100) tidak ada (0), yang mendapat nilai baik (81-90) sebanyak 4 orang (12,90%), yang mendapat nilai cukup baik (71-80) sebanyak 9 orang (29,03%), yang mendapat nilai rendah (61-70) sebanyak 12 orang (38,71%), sedangkan yang mendapat nilai sangat rendah (≤ 60) sebanyak 7 orang (19,36%).

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai dari (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 25 orang (80,64%), dan perolehan nilai sangat rendah (≤ 60) dinyatakan tidak

lulus sebanyak 6 orang (19,36%). Dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai pada aspek keunikan terbilang baik (lulus).

Bila ditinjau dari keseluruhan aspek akan di peroleh data nilai hasil kakulasi mengenai kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam mengembangkan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra terbilang cukup baik (lulus), berdasarkan perolehan nilai pada keseluruhan aspek lebih banyak yang memperoleh nilai dengan kategori cukup baik dibanding kategori sangat baik, baik, rendah, dan sangat rendah. Namun jika dilihat dari angkah kelulusan mahasiswa yang mendapat nilaidengan rentang nilai (61-100) yang dinyatakan lulusyaitu sebanyak 27 orang (87,10%), sedangkan perolehan nilai pada rentang nilai (≤ 60) dan dinyatakan tidak lulus sebanyak 4 orang (12,90%).

B. Pembahasan

Pada bagian ini dibahas mengenai data yang diperoleh di lapanga untuk mengetahui kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan komposisi garis menjadi sebuah karya desain dwimatra,

yaitu dengan melihat perolehan nilai dari tiga tim penilai karya Mahasiswa Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar. Dari hasil penelitian yang di peroleh menunjukan bahwa kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2017 FSD UNM dalam Mengembangkan Komposisi Garis Pada Mata Kuliah Dasar Desain Dwimatra berdasarkan masing-masing aspek yaitu sebagai berikut:

1. Keunikan

Pada aspek keunikan perolehan nilai dari tiga tim penilai berdasarkan berdasarkan kategori adalah cukup baik, seperti yang tertera pada tabel 3 dengan perolehan nilai (91-100) dengan kategori sangat baik adalah tidak ada (0), perolehan nilai (81-90) kategori baik sebanyak 3 orang (9,68%), perolehan nilai (71-80) kategori cukup baik sebanyak 10 orang (32,25%), perolehan nilai (61-70) kategori rendah sebanyak 11 orang (35,49%), dan perolehan nilai (≤ 60) kategori sangat rendah sebanyak 7 orang (22,58%). Hal ini menunjukkan

bahwa perolehan nilai dari rentang nilai (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 24 orang dari 31 mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dan 7 orang diantaranya dinyatakan tidak lulus dengan perolehan nilai (≤ 60).

2. Keseimbangan

Aspek keseimbangan menunjukkan bahwa perolehan nilai pada aspek ini berdasarkan kategori adalah baik, dapat dilihat pada perolehan nilai dari tiga tim penilai pada aspek keseimbangan seperti yang tertera pada tabel 4 dengan perolehan nilai (91-100) dengan kategori sangat baik adalah tidak ada (0), perolehan nilai (81-90) kategori baik sebanyak 3 orang (9,68%), perolehan nilai (71-80) kategori cukup baik sebanyak 13 orang (41,93%), perolehan nilai (61-70) kategori rendah sebanyak 11 orang (35,49%), dan perolehan nilai (≤ 60) kategori sangat rendah sebanyak 4 orang (12,90%). Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai dari rentang nilai (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 27 orang dari 31 mahasiswa yang menjadi

sampel dalam penelitian ini dan 4 orang diantaranya dinyatakan tidak lulus dengan perolehan nilai (≤ 60).

3. Irama

Aspek irama menunjukkan bahwa perolehan nilai pada aspek ini berdasarkan kategori adalah baik, melihat dari perolehan nilai dari tiga tim penilai pada aspek irama seperti yang tertera pada tabel 5 dengan perolehan nilai (91-100) dengan kategori sangat baik adalah tidak ada (0), perolehan nilai (81-90) kategori baik sebanyak 4 orang (12,90%), perolehan nilai (71-80) kategori cukup baik sebanyak 12 orang (38,71%), perolehan nilai (61-70) kategori rendah sebanyak 10 orang (32,26%), dan perolehan nilai (≤ 60) kategori sangat rendah sebanyak 5 orang (16,13%). Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai dari rentang nilai (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 26 orang dari 31 mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dan 5 orang diantaranya dinyatakan tidak lulus dengan perolehan nilai (≤ 60).

4. Finishing

Aspek finishing menunjukkan bahwa perolehan nilai pada aspek ini berdasarkan kategori adalah cukup baik, melihat dari perolehan nilai dari tiga tim penilai pada aspek finishing seperti yang tertera pada tabel 6 dengan perolehan nilai (91-100) dengan kategori sangat baik adalah tidak ada (0), perolehan nilai (81-90) kategori baik sebanyak 4 orang (12,90%), perolehan nilai (71-80) kategori cukup baik sebanyak 9 orang (29,03%), perolehan nilai (61-70) kategori rendah sebanyak 12 orang (38,71%), dan perolehan nilai (≤ 60) kategori sangat rendah sebanyak 6 orang (19,36%). Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai dari rentang nilai (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 25 orang dari 31 mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dan 6 orang diantaranya dinyatakan tidak lulus dengan perolehan nilai (≤ 60).

Dari hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNM dalam Mengembangkan

Komposisi Garis Pada Mata Kuliah Dasar Desain Dwimatra adalah cukup baik, karena melihat perolehan nilai dari tiga tim penilai berdasarkan keseluruhan aspek lebih banyak yang mendapat nilai dengan kategori cukup baik (71-80) dari pada yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, baik, rendah, dan sangat rendah, seperti yang tertera pada tabel 7 dengan perolehan nilai (91-100) tidak ada (0), perolehan nilai (81-90) dengan kategori baik (6,45%) sebanyak 2 orang, perolehan nilai (71-80) kategori cukup baik (45,16%) sebanyak 14 orang, perolehan nilai (61-70) kategori rendah (35,49%) sebanyak 11 orang, dan perolehan nilai (≤ 60) kategori sangat rendah (12,90%) sebanyak 4 orang. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai dari rentang nilai (61-100) dan dinyatakan lulus sebanyak 27 orang dari 31 mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dan 4 orang diantaranya dinyatakan tidak lulus dengan perolehan nilai (≤ 60). Dari uraian di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai berdasarkan keseluruhan aspek adalah cukup baik.

Adapun tanggapan dari mahasiswa (sampel) terkait pengembangan komposisi garis pada mata kuliah Dasar Desain Dwimatra yaitu pemberian materi dari dosen mata kuliah Dasar Desain Dwimatra sebelum memberikan tugas desain dwimatra sangat membantu, karena selain mudah dipahami oleh mahasiswa juga disertakan contoh penyusunan sebuah garis, selain itu berbagai referensi atau contoh-contoh desain dwimatra yang dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa pada halaman internet juga sangat membantu sebagai penambah wawasan kreatif yang kemudian menimbulkan ide untuk menyusun sebuah garis menjadi sebuah karya desain dwimatra. Namun tetap ada penghambat atau kendala dalam pengerjaan tugas desain dwimatra yang membuat mahasiswa kurang konsentrasi dalam pengerjaan tugas tersebut, menurut salah seorang mahasiswa Abdillah santoso “ banyaknya tugas dari mata kuliah yang lain juga membuat saya kurang fokus dalam mengerjakan tugas desain dwimatra, karena takut tugas yang lain tidak selesai akhirnya saya

membuatnya dalam keadaan terburu-buru.

Namun jika melihat dari perolehan nilai dari tiga tim penilai secara keseluruhan menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan komposisi garis menjadi sebuah karya desain dwimatra tergolong dalam kategori cukup baik, kemudian dari perolehan nilai secara keseluruhan menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendapat nilai lulus sebanyak 27 orang dari 31 mahasiswa, sedangkan yang mendapat nilai tidak lulus sebanyak 4 orang.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan aspek penilaian terhadap karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2017 FSD UNM dalam mengembangkan komposisi garis pada Mata Kuliah Dasar Desain Dwimatra termasuk dalam kategori cukup baik, melihat dari perolehan nilai yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik adalah tidak ada (0), yang mendapat nilai dengan kategori baik sebanyak 2

orang mahasiswa (6,45%), yang mendapat nilai dengan kategori cukup baik sebanyak 14 mahasiswa (45,16%), yang mendapat nilai dengan kategori rendah sebanyak 11 orang mahasiswa (35,49%), dan yang mendapat nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 4 orang mahasiswa (12,90%). Namun apabila ditinjau dari tingkat kelulusan mahasiswa pada materi tersebut terdapat 27 orang mahasiswa yang dinyatakan lulus (87,10%) dan yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 4 orang mahasiswa (12,90%).

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Perlunya kelengkapan mengenai buku-buku tentang desain dwimatra agar wawasan mahasiswa terhadap desain dwimatra bisa lebih luas lagi khususnya mahasiswa yang masih minim pengetahuan tentang desain dwimatra.
2. Mahasiswa dalam hal ini agar tetap mengasah kemampuannya dalam membuat desain bukan hanya ketika

mendapatkan tugas saat perkuliahan, namun pada waktu-waktu luang kegiatan itu bisa terus dilakukan agar apa sudah capai tidak berhenti sampai disitu saja melainkan agar terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis Said, Abdul, 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Cambel David, 2010. *Ciri-Ciri Berpikir Kreatif*, Di Akses 24/3/2018 <http://infopendidikannew.blogspot.co.id/2015/10/siswa-dapat-dikatakan-berpikir-kreatif.html>
- Djalantik, 2001. *Unsur Unsur Gambar*, Di akses 10/1/2018 <http://www.menggambar.co.id>
- Kahar Wahid, Abd, 1995. *Perlunya Kreativitas Dalam Penciptaan Karya Seni*. Ujungpandang: Taman Budaya Provinsi Sulawesi Selatan
- Latief Zulfadli, 2003. *Kreativitas Siswa Kelas XII SMA Negeri 14 Makassar Dalam Melukis Cat Air Teknik Transparan*. Makassar: Skripsi FSD UNM.
- Munandar, Utami, 2002. *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta : PT Gramedia.
- Munandar, 1999. *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Munandar, Utami, 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Nursisto, 1999. *Menggali kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gamma widya.
- Sukmadinata, 2011. *Metode Penelitian*. Jojakarta. Files. Di akses 2, 10 2017.
(<https://ibnuhadjar.files.wordpress.ac.id>)
- Sipahahelut Atisah, Petrussumafdi, 1991. *Dasar Dasar Desain*, Jakarta :CV. Grafik Indah.
- Sugiono, 2010. *Metode penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Torrance, 2001. *Faktor Penghambat Kreatifitas*, Di akses tanggal 24/3/2018) Sumber : <http://dilut.com>.
- Tangsi, 2011, *Statistik Pendidikan*, Makassar, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
Simak lebih lanjut di [Brainly.co.id](https://brainly.co.id/tugas/2256810#readmore) -
<https://brainly.co.id/tugas/2256810#readmore>
- Tri Cahyani, Anugrah, 2016, *Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar Dalam Membuat Desain Keramik*. Makassar : Proposal FSD UNM
- William, F.E, 2003. *Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir*. Di akses 24/3/2018. Sumber: <http://infopendi.dikannew.blogspot.co.id/2015/10/si-swa-dapat-dikatakan-berpikir-kreatif.html>
- Yuliman, Sanento, 1983. *Lingkup Seni Rupa*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.